

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Menurut pernyataan yang ada di buku bertajuk Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) Desain Komunikasi Visual merupakan bentuk seni untuk menyampaikan gagasan, informasi, serta pesan melalui komponen visual, dengan penekanan utama pada komunikasi yang tepat bagi kelompok audiens tertentu. Ini adalah seni yang mengintegrasikan kreativitas artistik dan teknologi untuk menciptakan desain yang efisien dan praktis. (Basiroen,et al.,2024:1).

Menurut Sumbo Tinarbuko di dalam bukunya yang berjudul "DEKAVE" menyatakan Desain komunikasi visual adalah bidang yang meneliti prinsip-prinsip komunikasi serta ekspresi kreatif, yang diterapkan dalam berbagai jenis media komunikasi visual melalui pengolahan elemen-elemen desain grafis yang meliputi gambar, tipografi, warna, komposisi, dan tata letak. Semua ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual, audio, dan secara bersama-sama kepada audiens yang ditargetkan (Sumbo,2015:5). Desain komunikasi visual berfungsi sebagai salah satu cabang seni yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan berbagai jenis informasi dalam bentuk komunikasi visual. Proses kreatif dimulai dengan mengidentifikasi masalah dalam komunikasi visual, mengumpulkan data baik verbal maupun visual, merancang konsep kreatif berdasarkan karakteristik dari audiens yang dituju, hingga menentukan visualisasi akhir dari desain guna memastikan tercapainya komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan efektif.

Menurut Widagdo (Dalam Sumbo, 2015:4) Desain komunikasi visual dalam konteks kontemporer merupakan desain yang berasal dari pemikiran yang logis. Didukung oleh pengetahuan, dengan karakter yang logis, dan bersifat praktis. Dunia desain komunikasi visual selalu bergerak, dinamis, dan mengalami transformasi. Ini disebabkan oleh peradaban dan pengetahuan

modern yang memungkinkan munculnya proses industrialisasi. Sebagai hasil dari budaya yang terhubung dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga menghadapi dampak sebagai sesuatu yang diproduksi secara massal dan untuk konsumsi masyarakat luas.

2. Katalog

Katalog mempunya beberapa penyebutan seperti dalam bahasa Belanda disebut catalog, dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan catalogue. Konsep katalog berasal dari frasa dalam bahasa Yunani, yaitu katalogos. Kata ini mengandung arti sebagai alat atau berdasarkan, sementara logos memiliki beberapa makna seperti kata, komposisi, argumen, dan logika. Dengan demikian, katalog secara etimologis berarti suatu karya yang disusun dengan cara yang logis menurut isi yang terdapat di dalamnya (Ilham, 2022)

Katalog dapat di definisikan sebagai alat komunikasi visual yang dibuat untuk menyajikan informasi tentang produk atau layanan dengan cara yang sistematis, menarik, dan jelas. Selain itu, katalog juga berfungsi sebagai media cetak yang efisien untuk memasarkan suatu produk atau jasa. Katalog. Katalog berperan sebagai sarana promosi yang membantu pelanggan memahami dan tertarik dengan produk atau jasa yang tersedia (Promosi et al., n.d.).

3. E-katalog

E-katalog, atau katalog elektronik, merupakan bentuk digital dari katalog konvesional yang dibuat berdasarkan (Lisnawati et al., 2023). Adapun yang mengartikan e-katalog digambarkan sebagai metode komunikasi visual yang memberikan informasi tentang produk secara efektif dan dengan biaya yang lebih rendah jika dibandingkan dengan brosur atau selebaran. E-katalog memuat rincian fitur produk, keuntungan, dan daftar harga dari semua item dalam lini produk, sekaligus berperan sebagai sarana pemasaran yang ampuh dan ekonomis (Sujana et al., 2023).

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai unsur yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam kegiatan belajar, dengan tujuan edukasi yang menarik perhatian, perasaan, pikiran, dan motivasi peserta

didik agar tercipta proses belajar yang berlangsung secara efektif dan efisien (Arsyad A, 2020).

5. Budaya Lampung

Budaya adalah suatu jaringan pemikiran dan perasaan, sebuah aktivitas yang disertakan hasil karya yang diciptakan oleh manusia dalam konteks sosial, yang menjadi miliknya melalui proses pembelajaran. Secara umum, masyarakat adat Lampung terbagi menjadi dua suku adat, yaitu adat Lampung Saibatin dan adat Lampung Pepadun. Pembagian tersebut memiliki dampak terhadap bentuk artefak yang masih digunakan oleh wanita Lampung, yaitu Siger. Siger adalah sebuah mahkota kehormatan yang dikenakan oleh perempuan adat Lampung dalam berbagai upacara suci. Pemakaian Siger oleh wanita tidak hanya sebagai simbol kemewahan dan kekayaan, tetapi juga menonjolkan nilai-nilai feminism. Siger dari suku Lampung dengan tradisi Saibatin memiliki tujuh lekuk, yang dihiasi dengan motif batang atau pohon sekala di setiap lekuknya. Tujuh lekuk ini melambangkan tujuh gelar yang diterima oleh masyarakat pesisir dan hanya diwarisi dalam satu garis keturunan. Sementara itu, Siger Pepadun memiliki sembilan lekuk, yang mencerminkan adanya sembilan marga yang bersatu untuk membentuk Abung Siwo Megou. (Adiyudha & Suryono, 2023). Lampung juga memiliki ciri khas yang merepresentasikan masyarakatnya. Salah satunya adalah Kain Tapis, yang merupakan tekstil tradisional Lampung. Kain yang terbuat dari katun berwarna gelap menjadi bahan utama untuk tapis Lampung, dan kemudian kain ini dihias dengan sulaman benang emas. Selain itu Lampung adalah wilayah yang mempunyai ciri khas budaya tradisional, yang memiliki moto, yakni “Lampung Bertapis Helau”. Dalam bahasa Indonesia, moto tersebut menggambarkan bahwa Lampung adalah provinsi di mana penduduknya mengenakan Kain Tapis sebagai busana adat yang memukau. Tapis Lampung sejatinya merupakan karya seni yang menakjubkan sesuai dengan moto yang diusung. Tapis sendiri memiliki 10 motif yang beragam, yang mana pada setiap motif memiliki unsur filosifisnya atau dengan kata lain terdapat makna kehidupan di setiap motifnya. Berikut beberapa motif- motif tapis Lampung

1. *Motif Pilyn Berganda*. Pola ini mengisyaratkan sebuah pengingat bagi kita agar tidak memutus tali silaturahmi. Oleh karena itu, penting untuk menjaga hubungan dengan keluarga agar tetap harmonis, baik dengan kerabat dekat maupun yang jauh.
2. *Motif Belah Ketupat*. Pola Tapis Lampung yang berbentuk belah ketupat ini melambangkan kebersamaan. Ketika kita memperoleh rezeki yang lebih, sebenarnya sebagian dari rezeki tersebut adalah milik orang lain.
3. *Motif Pucuk Rebung*. Dalam Motif Tapis Lampung Pucuk Rebung ini atau lebih kita kenal dengan tunas bambu, melambangkan hubungan yang erat dalam sebuah keluarga yang tidak memungkinkan untuk dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, kita seharusnya selalu untuk tolong menolong dalam hal kebaikan, serta saling menegur apabila ada salah satu diantara keluarga kita yang melakukan kesalahan.
4. *Motif Geometris*. Pola geometris menunjukkan bahwa penegakan lembaga tradisional bisa tercapai jika didukung oleh semua pihak yang berkontribusi sesuai dengan keahlian mereka masing-masing.
5. *Motif Judul Bergaya*. Motif Judul Bergaya ini menunjukkan kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik sambil tetap mempertahankan sikap serta tata cara yang sesuai dengan norma-norma agama dan menekankan pentingnya menjaga harga diri.
6. *Motif Bunga*. Tapis Lampung dengan Motif Bunga mengandung arti bahwa setiap usaha dan tindakan hendaknya dilakukan dengan rapi dan menawan. Karenanya memiliki nilai estetika yang tinggi.
7. *Motif Bulung Kibang*. Dalam Motif Bulung Kibang ini merepresentasikan bahwa kemampuan untuk merantau pada akhirnya akan kembali ke kampung halaman sambil membawa kesuksesan dan mampu meningkatkan derajat serta martabat keluarga.
8. *Motif Pohon Hayat/Kehidupan*. Desain Tapis Lampung ini juga merepresentasikan kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dalam suatu komunitas yang dapat mempengaruhi jalan kehidupannya.
9. *Motif Burung*. Pola ini melambangkan kebebasan merdeka dalam membentuk keputusan asal tidak bertentangan dengan norma.

10. Motif Naga. Corak Tapis Lampung yang menampilkan naga ini menggambarkan karakter seorang pemimpin, selain perkasa dan berpengaruh juga wajib bersikap sabar, adil, serta bijak.

6. Tipografi

Menurut adi Kusrianto dalam bukunya yang bertajuk Pengantar Tipografi, Tipografi adalah ilmu atau keterampilan yang berhubungan dengan pekerjaan penata aksara di percetakan maupun seniman-seniman yang beroperasi dalam perusahaan yang memproduksi tipe huruf (Kusrianto 2010:1).

Tipografi juga dikenal sebagai ‘bahasa visual’, yang mengindikasikan bahasa yang bisa dilihat. Tipografi merupakan salah satu cara untuk mengubah kata-kata yang diucapkan menjadi bentuk yang dapat dibaca di kertas. Fungsi dari tipografi adalah untuk menyampaikan gagasan atau informasi dari halaman itu kepada pembaca (Wijaya, 2020).

7. Layout

Layout merupakan tata letak elemen desain di suatu area dalam media tertentu untuk mendukung ide atau pesan yang dibawanya. Elemen yang biasa digunakan dalam layout situs web tidak jauh berbeda dengan elemen yang biasa digunakan dalam layout situs web. yang digunakan dalam desain media cetak, termasuk garis, titik, bidang, warna, tipografi, dan tekstur. Tujuan dari berbagai elemen yang ada dalam layout adalah untuk memastikan bahwa informasi disampaikan dengan lengkap dan tepat, dan agar pengunjung situs dapat dengan mudah membaca dan mencari informasi. Layout situs yang baik juga harus mempertimbangkan kemudahan navigasi dan keindahan setiap halaman (Monica, 2021).

8. Warna

Spektrum tertentu yang ada dalam cahaya sempurna (berwarna putih) disebut warna. Panjang gelombang cahaya yang menentukan warna tersebut. Warna dalam seni rupa dapat berarti pantulan cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen permukaan benda. Jika pigmen magenta dan cyan dicampur dengan proporsi yang tepat dan disinar dengan cahaya putih yang sempurna, itu akan memberi Anda kesan yang serupa dengan warna merah. Selain itu warna mempunyai pengertian sebuah makna dan tempat unijk bagi orang yang

melihatnya, sehingga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia (Zharandont & Patrycia, 2015).

9. Fotografi

Menurut Bambang Karyadi dalam bukunya yang berjudul "Photography", Menjelaskan "Fotografi" atau "photography" (bahasa Inggris) yang berasal dari kata Yunani "foto", yang berarti cahaya, dan "grafos", yang berarti melukis atau menulis. Fotografi umumnya mengacu pada teknik atau metode untuk mengambil gambar dari suatu objek dari pantulan cahaya yang mengenainya dan direkam pada media yang peka cahaya. Alat yang digunakan untuk menangkap cahaya ini disebut kamera (Karyadi 2017:6)

10. HTML

Menurut Jubilee Enterprise dalam bukunya berjudul " Pengenalan HTML dan CSS" menjelaskan HTML merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language yaitu bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman web. HTML digunakan untuk menentukan struktur dasar dari sebuah halaman web. Hypertext sendiri dalam sebuah script HTML bisa membuat text menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik teks tersebut. Text yang ber-link inilah yang dinamakan hypertext karena hakikat sebuah website adalah dokumen yang mengandung banyak link untuk menghubungkan satu dokumen dengan dokumen-dokumen lainnya. Mark Language adalah script yang menggunakan tanda, dalam bahasa Inggris disebut mark, untuk menandai bagian-bagian dari text agar text tersebut memiliki tampilan/fungsi tertentu. Sebagai contoh, text yang berada di antara tanda (mark) tertentu akan menjadi tebal, miring dan bewarna merah. Dan jika berada di antara tanda lainnya, maka akan membuat text tersebut menjadi sebuah link yang dapat di-klik (Enterprise 2016:7).

2.1.2 Kajian Literatur

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan penelitian terdahulu. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang penulis pilih pada penelitian kali ini, yaitu :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1.	“Desain E-Katalog UMKM Fesyen Womenpreneur community surakarta dalam transformasi ekonomi digital” (Prameswari ., 2023)	Membahas pengembangan media promosi digital dalam bentuk e-katalog untuk mendukung UMKM fesyen di Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode prototipe dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, hingga evaluasi desain. Hasilnya menunjukan bahwa e-katalog mampu menjadi sarana efektif dalam memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan visibilitas produk UMKM di ranah digital.	Pengenalan dan pelestarian budaya lokal melalui pendekatan visual yang disesuaikan dengan preferensi estetika generasi muda. E-katalog dalam konteks ini dirancang tidak hanya sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai alat edukasi visual yang menyisipkan nilai-nilai budaya seperti makna motif dan disertai sejarahnya
2.	“Pengembangan Media Pembelajaran	Media pembelajaran e-katalog jenis-jenis	Memiliki orientasi budaya dengan

	E-Katalog Jenis-Jenis Kain untuk Pembuatan Busana” (Waningsyu ., 2021)	kain untuk pembuatan busana yang dikembangkan dalam penelitian terbukti layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. E-katalog dapat membantu peserta didik dalam memahami berbagai jenis kain yang digunakan dalam pembuatan busana, serta meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.	tujuan utama meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap kain tradisional tapis melalui pendekatan visual yang modern dan informatif serta perancangan ini bersifat mengenalkan budaya lokal melalui strategi desain komunikasi visual
3.	”Implementasi E-Katalog produk UMKM Yana Songket” (Safitri et al., 2023)	Penerapan e-katalog berbasis website secara signifikan meningkatkan efektif promosi dan pemasaran produk UMKM Yana Songket. Dengan pemanfaatan platform digital e-katalog memungkinkan	Meningkatkan daya tarik Kain Tapis Lampung di generasi muda berfokus pada strategi visual dan pendekatan desain komunikasi untuk memperkenalkan kembali tapis sebagai budaya lokal. Penelitian ini

	<p>penyajian informasi produk secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menjangkau konsumen yang lebih luas dan meningkatkan daya saing produk di pasaran.</p> <p>juga menciptakan media e-katalog yang mampu membangkitkan minat generasi muda terhadap kain tapis melalui tampilan modern, estetik, serta narasi visual yang sesuai dengan gaya .</p>
--	---

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-katalog merupakan media digital yang efektif dalam memperluas jangkauan promosi sekaligus berfungsi sebagai sarana edukasi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa e-katalog mampu meningkatkan visibilitas produk UMKM, memperkenalkan jenis kain, hingga mendorong daya saing produk di pasar digital. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu menempatkan e-katalog bukan hanya sebagai media komersial, melainkan juga sebagai sarana pelestarian budaya. E-katalog dirancang untuk mengenalkan kain Tapis Lampung melalui pendekatan visual yang modern, estetik, dan sesuai dengan preferensi generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini memberikan nilai tambah berupa penyajian budaya lokal yang dikemas dalam bentuk media digital interaktif, sehingga tapis tidak hanya dikenal sebagai kain tradisional, tetapi juga diposisikan sebagai bagian dari gaya hidup remaja. Hal ini menunjukkan bahwa e-katalog dapat menjadi jembatan antara warisan budaya dengan generasi muda, sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya Lampung di tengah arus modernisasi.

2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam perancangan e-katalog ialah Kain Tapis Lampung yang menjadi fokus utama. kain tradisional khas Provinsi Lampung yang dikenal

memiliki nilai estetika tinggi serta sarat akan makna simbolis dan filosofi budaya. Tapis sendiri memiliki kekhasan dalam motif, warna, serta teknik sulam benang emas yang digunakan. Meskipun memiliki keindahan dan nilai budaya yang tinggi, kain tapis saat ini mulai kehilangan daya tariknya di kalangan generasi muda karena dianggap kurang relevan dengan gaya hidup modern.

Museum Lampung "Ruwa Jurai" menjadi institusi utama yang menyediakan sumber data dan koleksi fisik untuk keperluan perancangan. Museum Lampung yang berlokasi di Jalan ZA. Pagar Alam No. 64, Bandar Lampung, merupakan museum budaya terbesar di Lampung yang memiliki koleksi kain tapis dari berbagai daerah dan jenis. Museum ini juga rutin mengadakan pameran budaya serta edukasi sejarah kain tapis kepada pengunjung. Sebagai lembaga pelestari budaya, museum memiliki kebutuhan untuk mendigitalisasi serta penyampaian visual mengenai kain Tapis agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas, terutama melalui media digital seperti e-katalog interaktif yang modern dan menarik bagi generasi muda.

objek target dalam penelitian ini adalah remaja. Remaja dipilih karena mereka merupakan kelompok usia yang tumbuh dalam era digital dan memiliki potensi besar sebagai agen pelestari budaya di masa depan. Namun, pada kenyataannya, minat mereka terhadap kain tapis masih rendah karena dianggap kuno dan tidak relevan dengan tren fashion masa kini. Oleh karena itu, e-katalog dirancang tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media promosi visual yang kreatif, inspiratif, dan sesuai dengan gaya komunikasi remaja. Dengan demikian, ketiga objek ini menjadi dasar utama dalam perancangan e-katalog sebagai media yang mampu menjembatani antara warisan budaya dan generasi muda.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap kedaan atau perilaku objek sasaran dalam pengumpulan informasi sebagaimana apa yang telah diamati selama penelitian. Observasi yang dilakukan bertempatan di Museum Lampung, Penulis telah mendapatkan informasi terkait Budaya dan

sejarah kain Tapis Lampung Observasi dilakukan penulis secara langsung di Museum Lampung “*Ruwa Jurai*” yang berlokasi di Jalan ZA. Pagar Alam No. 64, Bandar Lampung. Museum ini dipilih sebagai lokasi observasi karena merupakan lembaga pelestari budaya yang memiliki koleksi kain Tapis dari berbagai daerah di Provinsi Lampung. Melalui observasi tersebut, penulis memperoleh informasi mendalam mengenai sejarah, ragam jenis, motif, serta teknik pembuatan kain Tapis yang menggunakan sulaman benang emas. Observasi juga memberikan kesempatan untuk melihat secara langsung detail visual kain Tapis, mulai dari komposisi warna hingga keunikan motif yang sarat dengan nilai simbolis dan filosofi budaya Lampung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa meskipun Tapis memiliki nilai estetika dan makna budaya yang tinggi, minat generasi muda terhadap kain ini cenderung menurun karena dianggap kuno dan kurang relevan dengan gaya hidup modern. Selain itu, museum memiliki kebutuhan untuk mendigitalisasi koleksi Tapis agar lebih mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya remaja.



Gambar 2.1 Dokumentasi Observasi di Museum Lampung
(Sumber : Dokumen pribadi, 2025)

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk interaksi tatap muka secara interpersonal, di mana seorang pewawancara mengajukan pertanyaan kepada narasumber dengan tujuan memperoleh informasi yang berhubungan dengan masalah penelitian. (Fadhallah 2021:1) Wawancara dilakukan dengan narasumber yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai budaya kain Tapis Lampung. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kain Tapis tidak hanya berfungsi sebagai busana tradisional, tetapi juga sarat akan makna simbolis yang

mencerminkan status sosial, adat istiadat, serta nilai-nilai spiritual masyarakat Lampung. Menurut narasumber, kain Tapis bukan hanya kain biasa, melainkan sarat makna dan simbol yang mencerminkan status sosial, adat istiadat, dan nilai-nilai spiritual masyarakat Lampung. Setiap motif memiliki arti seperti motif gajah yang melambangkan kekuatan, dan pucuk rebung yang menyimbolkan harapan dan pertumbuhan. Narasumber menyatakan bahwa minat generasi muda terhadap kain tapis mengalami penurunan, karena dianggap kuno dan kurang relevan dengan tren fasion modern. Ditambah lagi kurangnya media visual yang menarik dengan edukatif menjadikannya kendala utama dalam memperkenalkan Tapis secara efektif.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa kain Tapis Lampung merupakan warisan budaya yang memiliki nilai informasi dan sejarah yang sangat penting, karena setiap motif yang ada mengandung makna filosofis dan simbolis tentang kehidupan masyarakat Lampung. Namun, di masa kini, eksistensi kain Tapis mulai mengalami penurunan minat terutama di kalangan generasi muda, yang cenderung menganggapnya kuno dan kurang sesuai dengan perkembangan fashion modern. Minimnya media komunikasi visual yang menarik serta edukatif turut menjadi faktor yang memperlemah perhatian remaja terhadap kain Tapis. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi dalam penyajian budaya, salah satunya melalui media digital yang mampu menyampaikan informasi sejarah, makna, serta estetika kain Tapis secara lebih relevan dan menarik. Dengan demikian, generasi muda dapat lebih memahami, mengapresiasi, dan melestarikan budaya kain Tapis sebagai bagian dari identitas Lampung di era modern.



Gambar 2.2 Dokumentasi wawancara
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

2.4 Analisis Data

Tabel 2.2 Analisis data 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
What (apa)	Apa masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini?	Masalah utamanya adalah minimnya ketertarikan dan pengetahuan remaja terhadap kain Tapis Lampung sebagai bagian dari warisan budaya daerah..
Why (mengapa)	Mengapa penting untuk mengenalkan Tapis kepada remaja?	Karena remaja adalah generasi penerus yang berperan penting dalam melestarikan budaya lokal . Ketika budaya tidak diperkenalkan sejak dulu, maka identitas budaya daerah berisiko tergerus modernisasi.
Who (Siapa)	Siapa yang menjadi target utama dalam penelitian ini?	Target utama adalah remaja usia 19–24 tahun , sebagai generasi digital yang potensial menjadi agen pelestari budaya melalui pendekatan visual dan media online.
Where (Di mana)	Kapan e-catalogue ini paling efektif diperkenalkan?	Saat ini, di era digital dan visual, di mana remaja aktif menggunakan internet dan media sosial sebagai sumber informasi dan hiburan.
When (Kapan)	Kapan waktu yang tepat untuk mengenalkan budaya kain Tapis kepada remaja?	Saat ini adalah waktu yang krusial , di tengah gempuran globalisasi dan arus budaya luar, agar remaja tidak kehilangan identitas budaya lokal. Penelitian dan kuesioner dilakukan pada April 2025 .
How (Bagaimana)	Bagaimana cara meningkatkan daya tarik kain Tapis bagi remaja?	Dengan merancang e-catalogue yang informatif, menarik secara visual ,

		mudah diakses, dan menyajikan cerita budaya serta makna filosofis di balik kain Tapis agar relevan dengan gaya hidup remaja masa kini.
--	--	---

2.5 Kesimpulan Analisa Data

Berdasarkan hasil analisis 5W + 1H, dapat disimpulkan bahwa kain Tapis Lampung sebagai warisan budaya daerah memiliki nilai historis dan filosofis yang tinggi, namun saat ini kurang dikenal dan diminati oleh kalangan remaja. Hal ini disebabkan oleh minimnya edukasi budaya dalam lingkungan formal dan rendahnya eksposur di media yang digunakan remaja, seperti platform digital dan visual. Perlunya media yang informatif, visual, interaktif, dan mudah diakses seperti e-katalog yang berbasis digital yang dirancang secara kreatif dan komunikatif. E-katalog ini diharapkan menjadi media alternatif yang mampu menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai budaya lokal, serta mendukung upaya pelestarian warisan budaya Lampung secara modern. Dengan menggabungkan unsur estetika, informatif, serta strategi penyampaian yang menarik, daya tarik terhadap kain Tapis di kalangan remaja dapat ditingkatkan secara signifikan.

2.6 Solusi Perancangan

Perancangan e-katalog secara kreatif dan komunikatif menjadi solusi yang memiliki potensi untuk memberikan dampak yang besar, khususnya dalam memberi edukasi dan ketertarikan terhadap kain tapis pada remaja sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Desain dari e-katalog akan menggunakan pendekatan visual yang modern dan estetik, disesuaikan dengan selera remaja masa kini seperti penggunaan warna yang cerah, ilustrasi menarik, tata letak minimalis serta media fotografi yang menarik. Upaya ini bertujuan agar remaja tidak hanya mengenal Tapis sebagai kain tradisional, tetapi juga memahami nilai filosofis serta keindahan budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, solusi perancangan e-katalog ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara warisan budaya Lampung dan generasi muda di era digital, sekaligus mendukung pelestarian kain Tapis melalui pendekatan yang lebih relevan dan menarik.